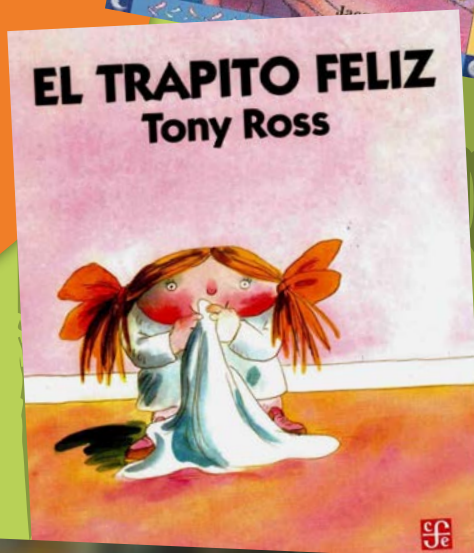


La tecnología y la educación digital en la planificación de la enseñanza para las salas de 4 y 5 años

Proyecto

CUENTOS QUE DAN MIEDO



NIVEL INICIAL



Buenos Aires Ciudad

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
05-07-2025



Vamos Buenos Aires

JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN

María Soledad Acuña

SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Diego Javier Meiriño

DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

María Constanza Ortiz

GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM

Javier Simón

DIRECTOR GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Santiago Andrés

GERENTA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Mercedes Werner

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

Jorge Javier Tarulla

**SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA
Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS**

Sebastián Tomaghelli

SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)

Javier Simón

EQUIPO CURRICULAR DE NIVEL INICIAL: Diana Jarvis (coordinación), Verónica Espínola, María Laura Inda, Rosa Windler

DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA (DGTEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (INTEC)

Mercedes Werner

ESPECIALISTAS DE EDUCACIÓN DIGITAL: Roxana Analía Barbeito (coordinación), Marina González Etkin, Natalia Fandiño, Lucila Fogiel, Ana Carolina Wojtun

AGRADECIMIENTOS: a las escuelas que participaron y trabajaron junto al equipo de INTEC.

JIN C (Escuela N° 16) D.E. 17, Salas de 5 años del turno tarde. Docentes: Elsa Prati y Elizabeth Ramazzotti.

JIN D (Escuela N° 4) D.E. 17, Sala de 4 años. Docente: Adriana Lemme, quien planificó "Personajes de terror, ¿nos gustan o nos asustan?" (2015).

COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (DGPLEDU): Mariana Rodríguez

COLABORACIÓN EDITORIAL Y GESTIÓN: Manuela Luzzani Ovide

CORRECCIÓN DE ESTILO (GOC): Vanina Barbeito

ILUSTRACIONES: Susana Accorsi

EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

COORDINACIÓN DE SERIES PROFUNDIZACIÓN NES Y

PROPUESTAS DIDÁCTICAS PRIMARIA: Silvia Saucedo

EDICIÓN: María Laura Cianciolo, Bárbara Gomila, Marta Lacour

DISEÑO GRÁFICO: Octavio Bally, Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación e Innovación

Proyecto : cuentos que dan miedo : la tecnología y la educación digital en la planificación de la enseñanza para las salas de 4 y 5 años. - 1a edición para el profesor. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación e Innovación, 2018.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-673-335-9

1. Educación Inicial. I. Título.

CDD 372.21

ISBN: 978-987-673-335-9

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para venta u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implican, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

La mención de empresas o productos de fabricantes en particular, estén o no patentados, no implica que el Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires los apruebe o recomiende de preferencia a otros de naturaleza similar que no se mencionan.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en Internet: 10 de agosto de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa. Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018. Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum. Holmberg 2548/96, 2° Piso - C1430DOV - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados. Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

Elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación del documento

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



Portada



Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Pie de página



Volver a vista anterior

Al clicar regresa a la última página vista.



Ícono que permite imprimir.



4



Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Índice interactivo



Fundamentación

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

Íconos y enlaces

- Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un *pop-up* con el texto:

Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero valoris quas quid moluptur?Luptat. Upti cumAgnimustrum est ut

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la web o a un documento externo.



"Título del texto o del anexo"

Indica enlace a un texto o un anexo.



Indica interactividad.

Índice interactivo



Fundamentación



Propósitos



Objetivos



Contenidos



Actividades



Recursos y dispositivos tecnológicos



Evaluación



Bibliografía

Fundamentación

Los miedos son alertas instintivas que forman parte de la naturaleza humana y advierten de los peligros que es posible enfrentar, tanto reales como imaginarios. Son útiles ya que ayudan a protegerse y evitar algunos riesgos, siempre que no se conviertan en una limitación para la interacción social y el desenvolvimiento de la vida cotidiana.

Los niños, mientras atraviesan su desarrollo, sufren y padecen diferentes temores, que van superando gradualmente con la ayuda de los familiares, de los educadores y de los adultos cercanos. Gran parte de estos son pasajeros y muy comunes en la infancia.

Es posible observar, según las edades, distintas manifestaciones de miedo que se ven influenciadas por las experiencias de vida que transita cada niño.

Generalmente, cuando los niños son muy pequeños, los temores refieren a fuertes ruidos (tormentas, vientos, truenos, etc.), miedo a los extraños y a la separación de la madre, del padre o de los familiares, miedo a enfrentarse a situaciones nuevas, a ser diferentes, a no ser aceptados, a no tener amigos.

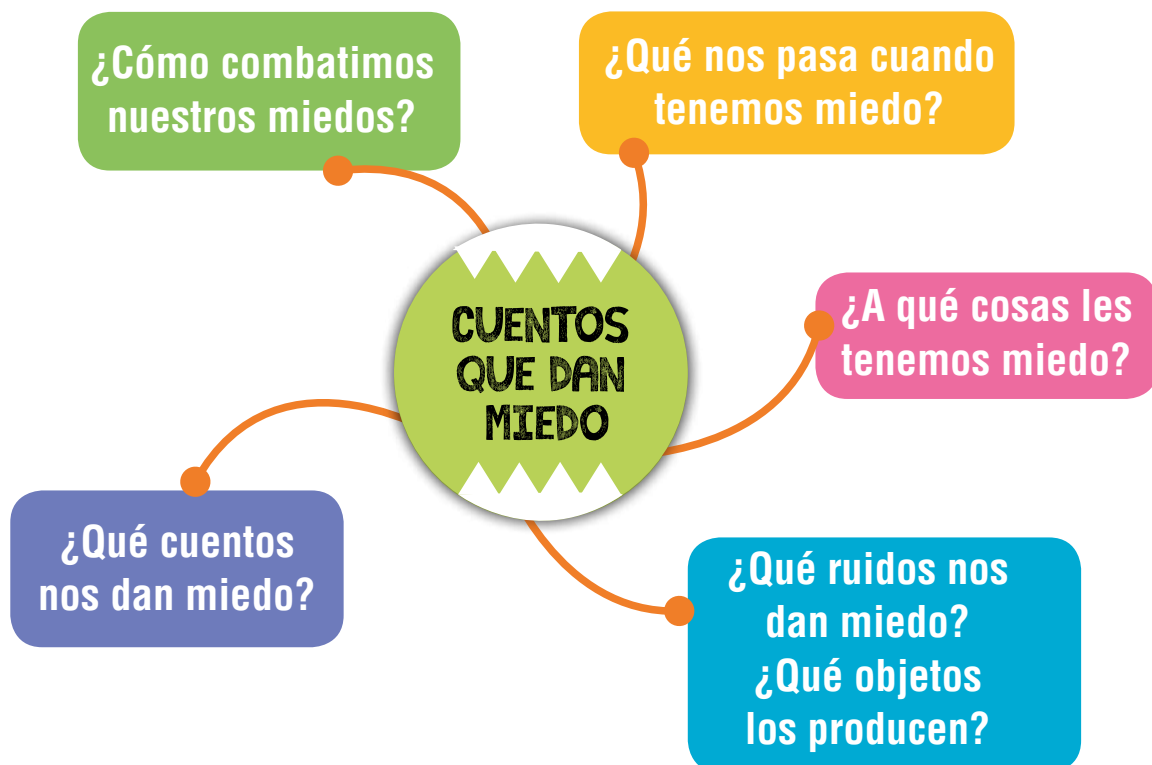
Con el tiempo, desaparecen algunos y aparecen otros, como el miedo a los personajes disfrazados, a lastimarse, y son muy frecuentes los temores nocturnos, tales como el miedo a la oscuridad, a los monstruos y personajes de terror que se manifiestan en sueños y pesadillas.

Los niños tienen muy desarrollada su imaginación, lo cual les permite fantasear con situaciones que los pueden atemorizar. En muchas ocasiones, sus mundos imaginarios se ven reflejados al interior de las narraciones que producen.

Dentro de la ficción de los relatos, ambos mundos –el real y el imaginario– interjuegan. En ellos pueden aparecer diversos temas o sentimientos familiares que les permiten a los niños encontrarse con sus fantasías y sus realidades, hablar sobre ellas y comprenderlas.

La experiencia y el conocimiento nutren la imaginación y, a su vez, la imaginación potencia y habilita nuevas exploraciones y experiencias que se plasman en el juego y en otras actividades que permiten aprender más y mejor.

Teniendo en cuenta que el miedo, en general, y el temor a los monstruos y personajes de terror, en particular, cobran especial interés en los niños de 4 y 5 años, se los aborda aquí con la intención de que exploren y profundicen sobre ello y elaboren sus propias historias. A continuación, se desarrolla el proyecto “Cuentos que dan miedo” , en el cual se irán respondiendo los siguientes interrogantes a fin de crear entre toda la sala una historia de miedo:



Propósitos

- Despertar el interés por producir una historia de miedo.
- Convocar a los niños a diseñar un plan de acción para llevar adelante la producción de una historia de miedo.
- Promover el intercambio sobre las emociones que producen algunos relatos, músicas y situaciones personales, en un clima de respeto y valoración de la diversidad.
- Propiciar la lectura, la exploración, la producción de textos (cuentos, poesías, etc.) y de sonorizaciones.
- Enriquecer el repertorio de cuentos conocido por los alumnos.
- Acercar herramientas para la intervención de imágenes y producciones plásticas y digitales.
- Generar espacios de juego y creatividad que respondan a los intereses manifestados por los alumnos.
- Ofrecer diferentes opciones para la indagación y profundización de una problemática.

Objetivos

Que los alumnos:

- Elaboren un cuento monstruoso colaborativamente.
- Diseñen y planifiquen los pasos a seguir para la realización del proyecto.
- Se inicien en el reconocimiento de algunas emociones y puedan manifestarlas a través de diferentes lenguajes expresivos y comunicativos.
- Aprecien y disfruten de una variedad de manifestaciones literarias y visuales.

- Amplíen su vocabulario y lo utilicen en sus relatos y en sus producciones escritas.
- Indaguen sobre las características de los cuentos y propongan diferentes modos de caracterizar a los personajes de sus historias.
- Trabajen cooperativamente al realizar diferentes representaciones y producciones: gráficas, digitales y escritas.
- Registren con dibujos, audios, fotografías o de forma escrita las diferentes actividades desarrolladas.
- Indaguen y aprecien diferentes músicas y los climas que se generan en escenas audiovisuales.
- Desplieguen su imaginación y creatividad a través del juego y de lenguajes artístico expresivos.

Contenidos

Los contenidos se han tomado del *Diseño Curricular para la Educación Inicial. Niños de 4 y 5 años* del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, como fuente y guía que habilita a su enriquecimiento y contextualización. Además, se consultó el *Marco Pedagógico para la Educación Digital. Nivel Inicial* para la selección de los contenidos de esta área. Como se puede observar, a partir de los nuevos usos y desafíos que proponen las TIC para el logro de una alfabetización integral en el siglo XXI, estos contenidos se presentan de manera transversal en las diferentes propuestas.

Este proyecto, tal como se muestra en el esquema que sigue, promueve el trabajo integrado y articulado de los contenidos, de tal modo que la propuesta resulte enriquecedora para los alumnos y los habilite a imaginar, crear, jugar, conocer, compartir y reflexionar.



Diseño Curricular
para la Educación
Inicial. Niños de 4
y 5 años



Marco pedagógico
para la Educación
Digital.
Nivel Inicial

Actividades

Las diferentes actividades permitirán a los alumnos ser protagonistas de su propio aprendizaje. Conocerán una variedad de relatos, ambientaciones posibles, sonorizaciones y detalles que hacen a las historias de miedo, para poder ser autores de la propia.

Las actividades planteadas se podrán llevar a cabo a partir de diferentes modalidades de organización de los alumnos: de forma individual, en pequeños grupos y/o con la totalidad de la sala. Por otra parte, las propuestas podrán ser iniciadas tanto por el docente como por los niños o, también, surgir del intercambio entre ellos.

Para este proyecto, el docente y los alumnos irán registrando con la cámara fotográfica, *tablet* y/o *netbook* los diferentes momentos de su desarrollo (siguiendo un listado acordado previamente), a través de fotografías, grabaciones y videos, para volver a mirarlos y revisitar, de esa forma, el proceso de aprendizaje.

Inicio

La propuesta surge a partir del interés del grupo por los miedos, monstruos y personajes de terror. En diferentes situaciones, los niños expresan sus temores a la oscuridad, a las tormentas, a las separaciones de los seres queridos.

Para avanzar en la comprensión y argumentación de sus ideas y conocimientos, el docente les propone a los niños transformarse en especialistas en cuentos o historias de miedo. Para eso, les pregunta:

¿Qué cosas les producen miedo?

¿Qué hacen cuando tienen miedo?

¿Hay sonidos que les dan miedo? ¿Cuáles?

¿Qué les pasa cuando tienen miedo?

Después de conversar con todo el grupo, el docente les pedirá que dibujen lo que para ellos es el miedo y que muestren sus dibujos y los compartan con sus compañeros de mesa.

Retomando la primera pregunta, “¿qué cosas les producen miedo?”, les propondrá indagar en sus hogares acerca de los miedos que los adultos tenían cuando eran niños.

Luego, los invitará a escuchar la lectura de una variedad de cuentos de diferentes autores que abordan las fantasías, los temores y los miedos infantiles, para seguir indagando qué elementos y características reúnen los textos y las situaciones que los provocan.

Se sugieren a continuación algunos títulos posibles:

EL TRAPITO FELIZ

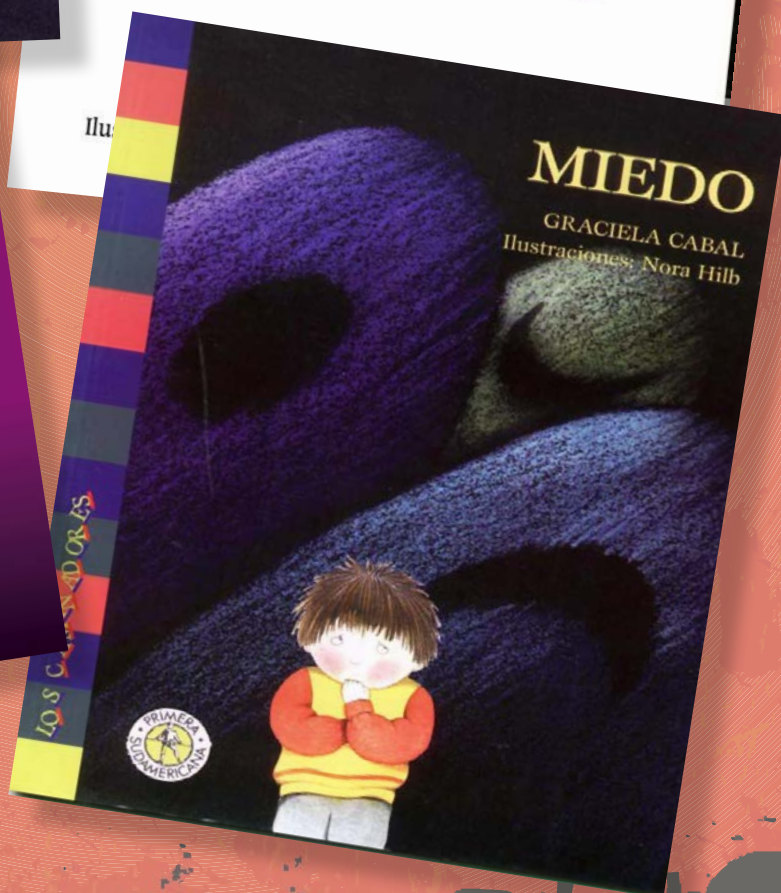
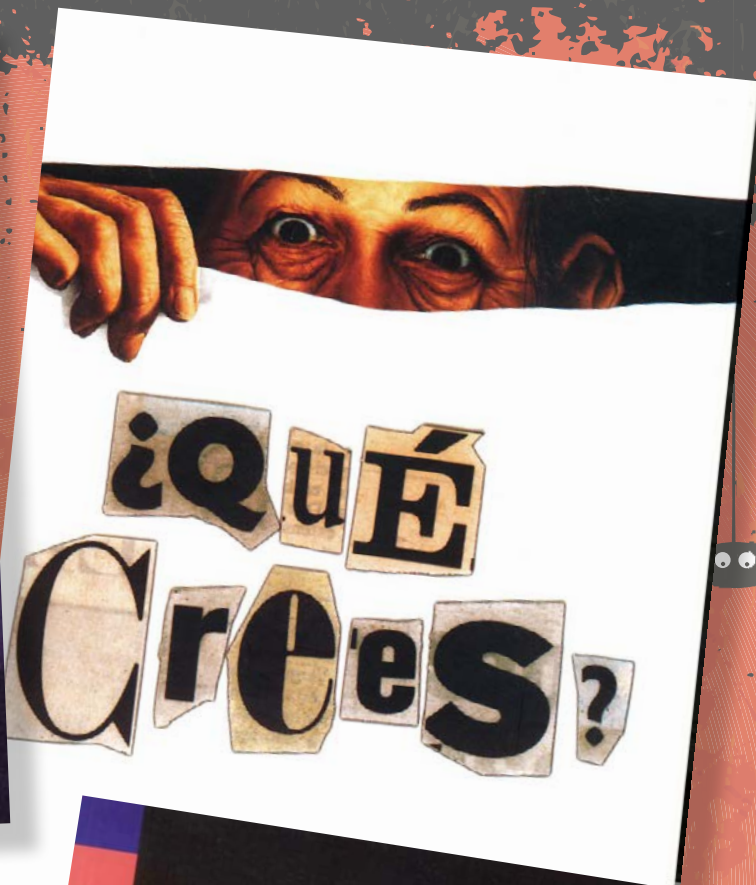
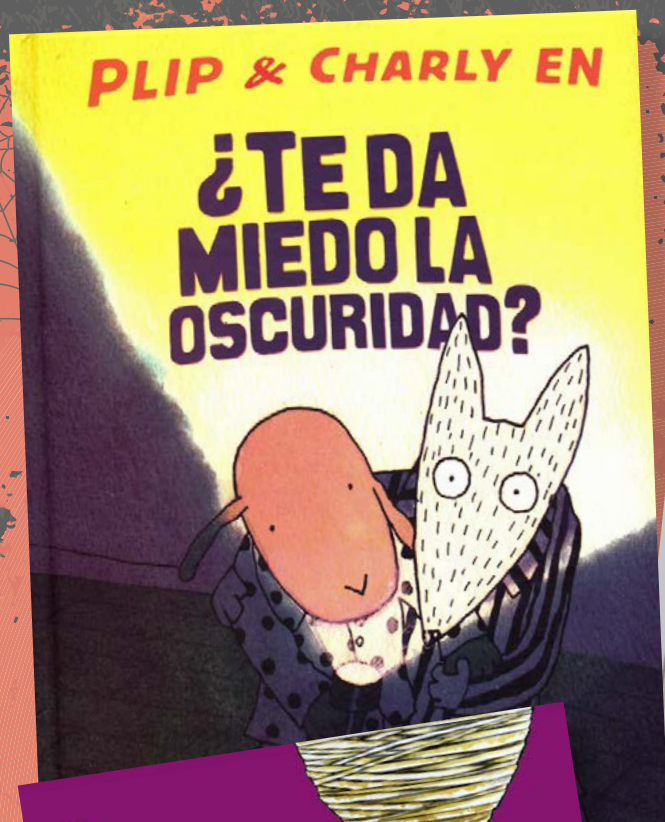
Tony Ross



EL SR. CUCO Y Puro Pelo

JUAN CHAVETTA





Después de los cuentos, el docente abrirá un intercambio sobre el efecto que los cuentos leídos les producen. Podrá realizar las siguientes preguntas:

- ¿Qué parte les causó más miedo?
- ¿Cómo son los personajes?

El docente los invitará a que en pequeños grupos elijan uno de los personajes de los cuentos para describir los rasgos y características que lo hacen ser un personaje que da miedo.

Luego les propondrá crear un ambiente “tenebroso”, pensando entre todas las condiciones necesarias para ello (correr las cortinas de la sala, apagar las luces, colgar elementos que den miedo) y, en ese contexto, escuchar diferentes músicas y expresar las emociones que les provocan.

A modo de ejemplo, se sugieren los siguientes fragmentos musicales en distintos canales de YouTube:

- 🎵 [“György Ligeti Volumina”](#) (György Ligeti), en el canal de Franz Danksagmüller.
- 🎵 [“Iannis Xenakis * Horos”](#) (Iannis Xenakis), en el canal de PolichinelaAzul. s.XIX.
- 🎵 [“Sonata para dos clarinetes de F. POULENC”](#) (Francis Poulenc), en el canal de Cursos de música Mentoring Music Matters!
- 🎵 [“Shostakovich: Symphony No. 12 / Dudamel · Berliner Philharmoniker”](#) (Dmitri Shostakovich), en el canal de Berliner Philharmoniker.
- 🎵 [“Messiaen: Turangalîla-Sinfonie · hr-Sinfonieorchester · Paavo Järvi”](#) (Olivier Messiaen), en el canal de hr-Sinfonieorchester – Frankfurt Radio Symphony.

Desarrollo

Para seguir profundizando en la comprensión que tienen sobre las historias de miedo, y ante el interés que manifiestan, el docente les propondrá escribir una historia de miedo entre todos y para ello pensar en lo que necesitan, anotando en un afiche el plan para escribir. Primero registrarán todas las propuestas y después se organizarán con la división de las siguientes tareas:

- Ser expertos en historias de miedo.
- Pensar en los personajes de la historia que crearán.
- Buscar música o sonorización de miedo.
- Decidir si va a ser una historia, una obra de teatro o una película.
- Armar el decorado o escenario digital.
- Pensar dónde se va a desarrollar la historia.
- Hacer la lista de materiales que van a necesitar.

Como ya se ha mencionado, los niños trabajarán en diferentes modalidades de agrupación que combinen dinámicas de grupo total con otras en pequeños grupos y en sectores, así como también en parejas o en forma individual, de manera de responder a los intereses de todos los alumnos y promover diferentes formas de interactuar.

En pequeños grupos y en sectores

La organización de las actividades también se enriquece durante el juego en sectores. Cada niño elegirá el rincón que más le interese para seguir su indagación y /o producción.

Los diferentes rincones de juego se enriquecerán con la inclusión de material diverso referido al proyecto, así como también podrán interactuar en la elaboración de diferentes materiales.

Dramatizaciones



Los alumnos pueden jugar a ser monstruos en diferentes escenarios lúdicos.

Podrán organizar el espacio en penumbras, con momentos de oscuridad total, utilizando linternas, acompañando con melodías de suspenso, así como también disfrazarse de fantasmas.

Dichos elementos enriquecerán el juego de dramatización. Se podrán expresar mediante gestos, haciendo caras que provocan miedo, y realizar diferentes posturas y movimientos característicos de los personajes elegidos. Los diferentes momentos podrán ser registrados por los alumnos y docentes de la sala a través de grabaciones, videos y/o fotografías, utilizando los dispositivos disponibles.

Biblioteca



En este sector podrán retomar y profundizar el trabajo con los cuentos o fragmentos de miedo que les despertaron mayor interés o curiosidad al inicio de la propuesta. A los libros con que cuente la institución y a las sugerencias realizadas para incluir en las *tablets* (ver página 20), pueden sumarse diversas imágenes (por ejemplo, obras de los pintores Antonio Berni Edvard Munch, o figuras de alebrijes mexicanos). Así, su apreciación enriquecerá las producciones.



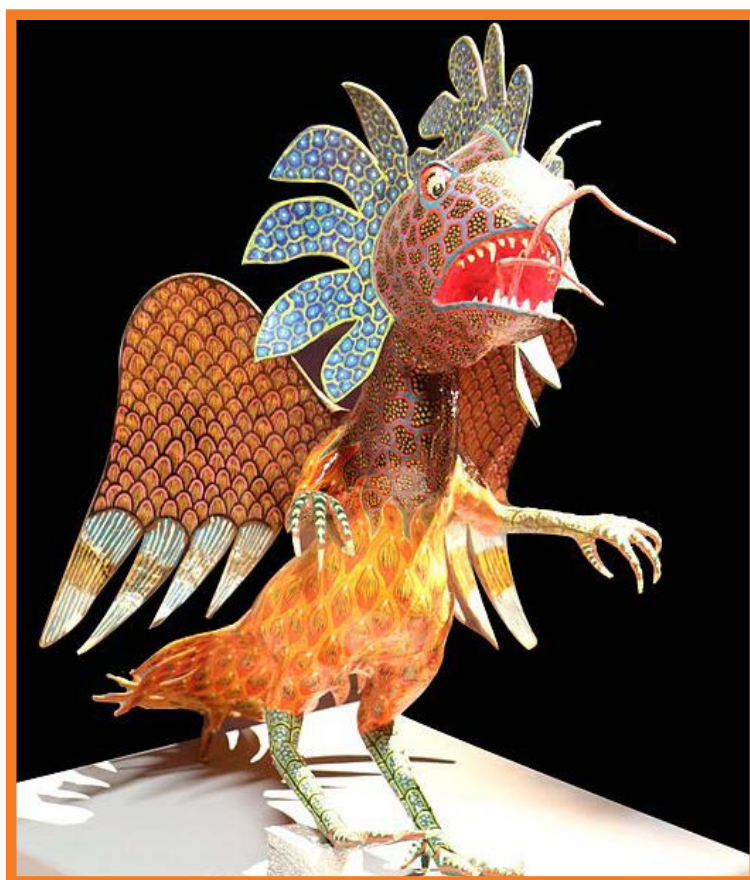
La voracidad, de la serie "Los monstruos del infierno se disputan a Ramona Montiel". Antonio Berni, 1964. Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (MALBA).



El grito. Edvard Munch, 1893. Galería Nacional de Oslo, Noruega.



Modelo de un alebrije, criatura fantástica con cuernos, grandes orejas, cola, lengua y cola.
Autor: Ariadne Delgado.
Magna Exposición Nacional de Cartonería.



Alebrije.
Autor: Rvalette.
Museo de Arte Africano,
Océánico y Amerindio en Marsella,
Francia, Sala de México.

A fin de ofrecer otros espacios y momentos para que los alumnos puedan seguir escuchando cuentos, se incluye en el rincón de biblioteca una *tablet* que tendrá acceso a los siguientes enlaces:

- 👁️ ["Donde viven los monstruos"](#), de Maurice Sendak (Alfaguara, 1977), en el sitio web Educ.ar
- 👁️ Serie ["Los Cuentos de Sillón"](#) en el canal de Pakapaka. Un ejemplo es el relato ["Una sombra como yo"](#), de Franco Vaccarini, narrado por Carlos Portaluppi.

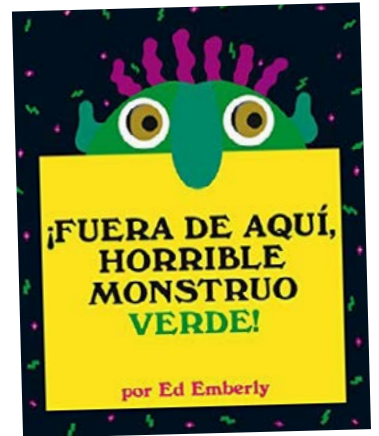
Para enriquecer y ampliar aún más los conocimientos e ideas de los alumnos, se puede ver con ellos fragmentos de la película ["Monsters, Inc."](#), producida por Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures, EE.UU., 2001.

Como algunos niños proponen incluir monstruos en sus historias, el docente les propondrá buscar la palabra clave "monstruo" en el sitio web [Google Arts & Culture](#) y crear una colección con aquellas imágenes que más les gustaron, guardándola en la barra de marcadores (favoritos). De esta manera, podrán volver a ver los monstruos elegidos las veces que quieran. A su vez, podrán navegar por la página web explorando diferentes colecciones de obras de arte, artistas, técnicas, personajes y acontecimientos históricos, y visitar virtualmente museos de diferentes partes del mundo.

Arte



A partir de la necesidad de elaborar diferentes materiales para el proyecto, los niños proponen transformar el rincón de arte en un taller para crear los monstruos y las máscaras de los personajes de la historia. El docente los ayuda a recolectar material para el "taller" y los invita a escuchar la lectura *¡Fuera de aquí, horrible monstruo verde!* Surge una conversación acerca de las características físicas de los monstruos que, posteriormente, enriquecerá la propuesta donde cada uno confeccione una máscara monstruosa. Estas máscaras serán utilizadas para caracterizar a los personajes de la historia y luego enriquecerán el sector de dramatizaciones, como elementos para el vestuario. También, se realizarán producciones gráficas para ilustrar las escenas de los cuentos creados por el grupo.



Dibujos de monstruos realizados por niños.

El docente plantea al grupo total que, como especialistas de miedo, también tienen que saber cómo “perder, combatir y desarmar” el miedo. Les pregunta qué estrategias utilizan para enfrentarlos y los invita a escuchar “La leyenda de los atrapasueños”, disponible en el anexo 1. Los chicos proponen realizar sus propios atrapasueños para atrapar los malos sueños y pesadillas, y dejar pasar solo los sueños lindos. Para ello piensan en la lista de materiales necesarios para sumar al sector de arte y los agregan al listado que armaron al inicio del proyecto.

Para este sector el docente puede consultar en el [Centro de reutilización creativa \(ReMIDA BA\)](#) y acercarse para que le provean diferentes materiales de descarte.



Anexo 1.
La leyenda de los
atrapasueños.



Diferentes modelos
de atrapasueños.

Espacio TIC



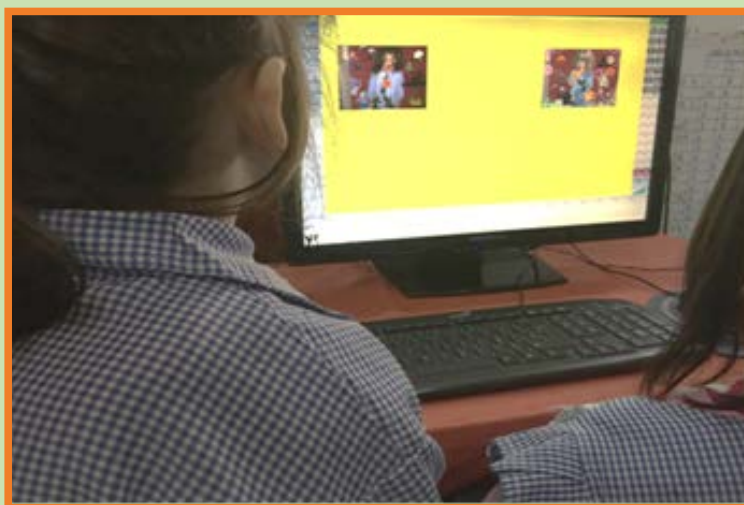
En este rincón, los alumnos intervienen imágenes o fotografías tomadas de manera digital a través de la aplicación en línea [PiZap](#), (se puede consultar el [tutorial de PiZap](#)) agregando detalles monstruosos con la utilización de *stickers*.

De esta manera, podrán transformar sus propias fotografías y cambiarles los ojos, la boca o la nariz, para lograr que asusten.

En el video [“Taller de sensibilización en Educación Digital para docentes”](#) (ver a partir del minuto 8.54), en el canal del Campus Virtual Intec, puede verse el registro de la experiencia del trabajo que un pequeño grupo de alumnos realizó con la intervención de las fotografías tomadas previamente:



Los alumnos exploran la aplicación PiZap.



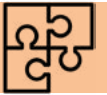
Imágenes intervenidas con la aplicación.

Para organizar la información en la computadora, se sugiere consultar el material *Propuestas de actividades para el Nivel Inicial. Plan Integral de Educación Digital* en el Campus Virtual de Educación Digital.



Propuestas de actividades para el Nivel Inicial. Plan Integral de Educación digital

Juegos



En este espacio, los chicos podrán crear un memotest y jugar con las imágenes de cada niño editadas en [PiZap](https://pizap.com/) en el espacio TIC.

Otra alternativa posible será crear un juego de recorrido del estilo del Juego de la Oca, con imágenes de monstruos y casilleros para avanzar y retroceder, con números y/o frases inventadas por ellos.



Ejemplo de juego de recorrido con fichas de imágenes de monstruos.

Escritura



En este sector, los alumnos irán trabajando con el docente, en pequeños grupos, en la elaboración de los primeros borradores de la historia que luego serán revisados y editados por el grupo total. Las producciones podrán alternar momentos de dictado al docente con escrituras espontáneas. A partir de los intercambios grupales, se definirán el lugar, los personajes, los diferentes momentos (inicio, nudo y final), y se utilizarán dichos insumos para la escritura de la historia.

En grupo total

A lo largo del proyecto, el docente convocará a todos los alumnos para acordar, definir los pasos a seguir, seleccionar las distintas producciones que se incluirán en la historia y disfrutar de los intercambios a partir de los aportes de cada uno al proyecto. Algunas de las actividades que se llevarán a cabo con el grupo total serán:

- Escuchar, cantar y aprender canciones referidas a dicha temática. Estas son algunas de las canciones que encontramos en distintos canales de YouTube:

🎵 [“Cumbia del monstruo de la laguna”](#) y [“VIENE PARA ACÁ! \(el monstruo de la laguna\)”](#), en el canal de Canticuénticos Música para chicos.

🎵 [“El Vampiro Negro”](#) y [“Nueva canción del Vampiro”](#), en el canal de Luis Pescetti.

- Retomar las respuestas a las preguntas que dieron inicio al proyecto y focalizar en lo que hacen para no tener miedo.

El docente les preguntará si tienen alguna estrategia para enfrentar los miedos. Crearán conjuros e indagará sobre bailes y canciones de diferentes culturas utilizadas para dar miedo o darse valor y coraje (por ejemplo, el “Haka” de los jugadores de rugby neozelandeses).

- A fin de resolver el conflicto planteado en el nudo de la historia del proyecto, el docente les recitará la poesía “Canción de cuna matera para espantar pesadillas” de Elsa Bornemann, disponible en el anexo 2. También, elegirá un cuento de los que se contaron al inicio para volver a escuchar y elaborar una pócima contra el miedo que será utilizada por el protagonista principal. De esta manera, podrán trabajar en el formato de instructivo y elaborar una receta con los ingredientes y pasos necesarios para realizar la pócima o el hechizo.
- A medida que se avance en la producción de la historia se convocará a los alumnos para elegir las escenas a ser ilustradas en el sector de arte y en el de TIC. Podrán crearse escenarios lúdicos digitales como los que se ven en las siguientes imágenes, usando un retroproyector para hacer una escenografía a partir de dibujos creados por los niños en una filmina.



Anexo 2.
Canción de
cuna matera
para espantar
pesadillas



Participación en la creación de escenarios lúdicos digitales.



Juego con sombras y creación de escenarios luminosos.

- El profesor de música, quien podrá ser invitado a participar del proyecto, podrá enriquecer el repertorio que tienen los chicos con obras de música clásica inspiradas en personajes, en distintos canales de YouTube:

- 🎵 ["Seres fantásticos. Introducción a la música de concierto"](#) (Ana Gerhard), en el canal de Océano Travesía.
- 🎵 ["Danza macabra de Camille Saint Saëns"](#), en el canal de Melómanos Locos.
- 🎵 ["Niccolò Paganini - Le streghe \('Witches' Dance'\) Eugene Fodor, violin"](#) (Niccolò Paganini), en el canal de Erick Friedman.
- 🎵 ["08 The Sorcerer's Apprentice \[Paul Dukas\]"](#), en el canal de DisneyWorldMusic.
- 🎵 ["György Ligeti: Étude No. 13: L'escalier du diable / The Devil's Staircase"](#) (György Ligeti), en el canal de Pierre-Laurent Aimard.

En las clases posteriores, dedicarán un tiempo a la selección de música para acompañar cada escena del cuento elaborado.

- La producción de una sonorización que focalice en el trabajo creativo de los chicos demandará de un proceso en el que se incluyan momentos de evocación sonora, escucha, imitación de sonidos, exploración vocal y con instrumentos musicales, cotidiáfonos y diversos materiales, así como también la selección de aquellos timbres adecuados para la sonorización que se busca.

Una vez organizada la sonorización, será necesario grabarla, escucharla y hacer los ajustes requeridos para lograr lo que se busca.

- Se utilizarán bancos de sonidos reales para que los alumnos escuchen, seleccionen los adecuados y luego los introduzcan en sus producciones audiovisuales, o creen su propio banco de sonidos. Algunos sitios a consultar pueden ser los siguientes:

 ["Relaxing World"](#)
 ["ElongSound"](#)
 ["Terror Sounds"](#) en Soundbible.

- Con el graficador [Tux Paint](#) se podrán agregar imágenes a una galería de fotos para ser utilizadas como ilustraciones del cuento (se puede consultar el [tutorial de Tux Paint](#) en el Campus Virtual de Educación Digital) .

Una vez completados los diferentes pasos previstos, se reúne a todo el grupo para leer la historia completa.

Cierre

Como cierre del proyecto se podrán realizar distintas acciones como:

- Elección de máscaras y ropa para disfrazarse de monstruos y recorrida por el jardín para invitar a las otras salas a escuchar el cuento monstruoso que elaboraron colaborativamente durante el desarrollo del proyecto.
- Muestra de las fotografías (dispuestas en carteleras de la institución, paredes de la sala) tomadas a lo largo del proyecto para ayudar a los chicos a explicar los pasos que se siguieron para completarlo.
- Elaboración de un libro digital de la sala, al que cada una de las familias acceda a través de un enlace a la producción realizada por el grupo de alumnos. Podrán utilizar la aplicación [Calaméo](#) (de ser necesario pueden consultar el [tutorial de Calaméo](#) en el Campus Virtual de Educación Digital).
- Exhibición de las máscaras, atrapasueños y demás elementos elaborados a lo largo del proyecto en una muestra abierta que visitarán las familias.
- Producción de un juego dramático “tenebroso” utilizando la escenografía proyectada como fondo e intervenida con diferentes detalles como telas de araña, imágenes y juguetes de insectos, fantasmas. El juego podrá incluir músicas y sonorizaciones trabajadas previamente.
- Lectura y dramatización del cuento de miedo a las otras salas y a las familias.

Recursos y dispositivos tecnológicos

Para llevar adelante las diferentes propuestas de las actividades se organizará el espacio y se dispondrán los recursos y materiales, de tal manera que los alumnos tengan un fácil acceso y una decisión criteriosa sobre su uso de acuerdo con la necesidad de responder a los proyectos e ideas.

A su vez, se pondrá a disposición de los alumnos una variedad de dispositivos tecnológicos que les permitan realizar diversas acciones, favorecer el trabajo en pequeños grupos, así como desarrollar su autonomía.

Será muy importante conocer y contar con el equipamiento y los dispositivos tecnológicos incluidos en el Atelier Digital. Se sugiere consultar el [tutorial Atelier Digital](#) en el Campus Virtual de Educación Digital.

Evaluación

La evaluación es un proceso que comienza en el mismo momento que inicia la idea del proyecto. El docente va registrando lo que piensan los alumnos sobre el miedo, cómo responden a los interrogantes y cómo participan en cada una de las propuestas. Para ello va documentando, registrando con fotos, videos, los diferentes momentos. También recolecta evidencias del proceso de escritura que pudo ver de cerca y acompañar en el trabajo en pequeños grupos.

La planificación se irá enriqueciendo a medida que avanzan las diferentes actividades. Los objetivos servirán de guía para observar el proceso de aprendizaje de los niños, así como

también ir reconociendo lo que se aprendió y reflexionar sobre algún obstáculo o dificultad que se haya presentado durante todo el proceso y sus formas de resolución.

El docente podrá utilizar una matriz de evaluación en la cual defina criterios que responden a los objetivos planteados.

Esta matriz se propone como ejemplo de algunos de los criterios de evaluación. Puede ser ampliada, modificada y enriquecida de acuerdo a los objetivos que plantee cada docente.

CRITERIOS				
Uso de las diferentes herramientas para enriquecer sus exploraciones y producciones	Utiliza las herramientas disponibles en algunas ocasiones con ayuda del docente.	Elige y utiliza las herramientas en algunas ocasiones con ayuda del docente.	Elige algunas herramientas en ocasiones para enriquecer sus producciones.	Propone y utiliza elementos y herramientas adecuadas para enriquecer sus producciones.
Explicitación y comunicación de sus juegos, procesos y producciones (logros y dificultades)	Muestra sus producciones sin poder describir ni explicar los procesos.	Muestra sus producciones y describe los pasos realizados con ayuda del docente.	Muestra, explica o describe algunos pasos de sus producciones.	Muestra, explica y describe sus propios procesos y dificultades para la elaboración de producciones.
Integración al grupo de pares y trabajo cooperativo	Trabaja de manera individual y participa en el trabajo en pequeños grupos cuando es invitado por el docente.	Se integra en algunas ocasiones participando parcialmente de la propuesta en pequeños grupos.	Participa en la mayoría de las propuestas grupales, colaborando con sus compañeros.	Es solidario, presta ayuda, puede pedir y aceptarla, colabora espontáneamente en el trabajo en equipo.
Comprensión y uso de vocabulario específico referido al proyecto	Comprende y utiliza algunos de los términos aprendidos en diferentes situaciones con ayuda del docente.	Comprende los términos aprendidos y los utiliza con ayuda del docente.	Comprende y utiliza los términos nuevos aplicándolos a las situaciones propuestas por el docente.	Comprende y utiliza de manera pertinente el vocabulario para describir sus emociones, elaborar un relato y en sus intercambios cotidianos.

Anexo 1

La Leyenda de los atrapasueños

Los atrapasueños son instrumentos de poder, medicinas chamánicas.

El Tiempo de los Sueños es influenciado por buenas y malas energías. La función del atrapasueños es alejar energías negativas, que al ser atrapadas en su malla se disipan por su agujero central con los primeros rayos del sol.

El aro representa la rueda de la vida, la malla son los sueños que tejemos, no solamente los que tenemos en el Tiempo de los Sueños, incluyen también los del alma y la energía en movimiento generada en las actividades cotidianas.

El centro de la red es el vacío, el espíritu creador, el “Gran Misterio”.

La Leyenda

Hace mucho tiempo cuando el mundo era aún joven, un viejo chamán Lakota estaba en una montaña alta y tuvo una visión. En esta visión Iktomi –el maestro de la sabiduría– se le aparecía en forma de una araña. Iktomi hablaba con él en un lenguaje secreto, que solamente los iniciados lakotas comprenden. Mientras hablaban entre ellos, Iktomi –la araña– tomó un trozo de madera del sauce más viejo. Le dio forma redonda y con plumas que tenía a mano, pelo de caballo, cuentas y adornos... empezó a tejer una telaraña.



Modelo de atrapasueños.

Hablaron de los círculos de la vida, de cómo empezamos la existencia como niños y crecemos, pasando de la infancia a la adolescencia, después a la edad adulta para llegar, finalmente, a la vejez –cuando debemos volver a ser cuidadosos– como cuando éramos los más jóvenes, completando así el círculo.

Iktomi dijo –mientras continuaba tejiendo su red– “En cada tiempo de la vida hay muchas fuerzas, unas buenas otras malas. Si te encuentras con las buenas ellas te guiarán en la dirección correcta. Pero si escuchas a las fuerzas malas, ellas te lastimarán, te guiarán en la dirección equivocada”. Y continuó: “Hay muchas fuerzas y diferentes direcciones y algunas pueden influir en la armonía de la naturaleza. También cuentas con el Gran Espíritu y sus enseñanzas”.

Mientras la araña hablaba continuaba tejiendo y tejiendo su telaraña, empezando de afuera y trabajando hacia el centro. Cuando Iktomi terminó de hablar, le dio al anciano lakota la red y le dijo: “Mira la telaraña. Es un círculo perfecto, pero en el centro hay un agujero. Úsala para ayudarte a ti mismo y a tu gente, para alcanzar tus metas y hacer buen uso de las ideas de la gente, sus sueños y sus visiones. Si crees en el Gran Espíritu, la telaraña atrapará tus buenas ideas y las malas se irán por el agujero”.

El anciano Lakota, le pasó su visión a su pueblo y ahora los indios usan el atrapasueños como la red de su vida. Se cuelga encima de las camas de los niños, en cada tipi para escudriñar los sueños y las visiones. Lo bueno de los sueños queda capturado en la telaraña de la vida y enviado con ellos. Lo malo escapa a través del agujero del centro y no será nunca más parte de ellos.

Y así es cómo los Lakota creen que los atrapasueños protegen su destino.

Anexo 2

Canción de cuna matera para espantar pesadillas

La doctora gallareta
cura toda pesadilla
repitiendo su receta:
"Tomar mate con bombilla".

A cualquier animalito
que a parar va a su camilla,
le aconseja –rapidito–
tomar mate con bombilla.

Como a cualquier disparate
lo arreglan tomando mate...
así andan en esa villa:
¡todos con mate y bombilla!

(Cancioncita yerbatera,
canción de cuna matera;
espanta tu pesadilla...
¡un buen mate con bombilla!).

Bibliografía

- Anijovich, R.; Mora, S. *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula*. Buenos Aires, Aique, 2009.
- Fox, S. *Las emociones en la escuela*. Propuestas de educación emocional para el aula. Buenos Aires, Aique, 2014.
- Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Ministerio de Educación. Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa. Gerencia Operativa Tecnología e Innovación Educativa, *Marco pedagógico para la educación digital. Nivel Inicial*, 2016.
- Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Ministerio de Educación. Dirección General de Planeamiento Educativo. Dirección de Currícula y Enseñanza. *Diseño Curricular para la Educación Inicial. Niños de 4 y 5 años*. 2004 [2012, primera reimpresión].
- Nagy, W. E., Herman, P. A. & Anderson, R. C.. Learning words from context. *Reading Research Quarterly*, 20(2), 233-253, 1985.
- Novick, R. "Learning to read the heart: Nurturing emotional literacy", *Young Children*, vol. 57- pp 84-89, may 2002.
- Rosemberg, C. [Guía 1. Leer cuentos y jugar con cuentos. Historias de niños, princesas, caballeros, ogros y brujas](#). La alfabetización temprana en el Nivel Inicial. Buenos Aires. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - Unicef, 2015.
- Sarlé, P.; Rodríguez, E. y Rodríguez Sáenz, I. [Juego dramático. Hadas, brujas y duendes](#). El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de enseñanza. Buenos Aires. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Buenos Aires: Unicef, 2010.
- Sarlé, P.; Rodríguez, E. y Rodríguez Sáenz, I. [Juego dramático. Princesas, príncipes, caballeros y castillos](#). El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de enseñanza. Buenos Aires, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - Buenos Aires: Unicef, 2014.

Notas

- 1 Para el desarrollo de la propuesta que se expone a continuación se han tomado algunas actividades realizadas en el jardín de infantes –JIN D del D.E. 17, Sala de 4– con el acompañamiento de los asesores pedagógicos de Intec. El material se complementa con los aportes de especialistas de las áreas implicadas.
- 2 Antonio Berni (Rosario, 14 de mayo de 1905 - Buenos Aires, 13 de octubre de 1981) fue un pintor, grabador y muralista argentino. En sus obras se incluye una galería de personajes, entre los que se destacan Juanito Laguna y Ramona Montiel, representantes de los sectores más bajos y olvidados del país.
- 3 Edvard Munch (Loten, 12 de diciembre de 1863- Oslo, 23 de enero de 1944) fue un pintor y grabador noruego. Sus evocativas obras sobre la angustia influyeron profundamente en el expresionismo alemán de comienzos del siglo XX. Sus obras son variaciones constantes sobre la gran sinfonía de la existencia humana en sus lados diurnos.
- 4 El alebrije es un tipo de artesanía originaria de México. Se trata de artesanías fabricadas con la técnica de la cartonería, que se pintan con colores alegres y vibrantes. Los alebrijes son seres imaginarios conformados por elementos fisonómicos de animales diferentes, no solo fantásticos sino también reales.
- 5 Ed Emberley. México, Océano Travesía, 2007.
- 6 Para poder realizar esta propuesta se trabajará previamente con los niños en el uso de la aplicación [PiZap](#).
- 7 Término que sirve para definir cualquier danza maorí. Si bien refiere a danzas de bienvenida y es signo de hospitalidad, también designa específicamente a la danza de guerra tribal.
- 8 Un recurso importante a disposición de los jardines es en [Centro de reutilización creativa \(ReMIDA BA\)](#) que acerca materiales a las salas, explora otras formas de entrar en relación con ellos y desarrolla experiencias estéticas creativas.
- 9 Se entiende por matriz de valoración al instrumento que guía y orienta la evaluación del desempeño y producciones de los alumnos, la enseñanza y el aprendizaje.
- 10 Fuente: Pueblos originarios. Cosmogonía. [Atrapasueños. La leyenda](#).
- 11 Bornemann, Elsa. *Poemas con disparates*, Buenos Aires, Alfaguara, 2014.

Imágenes

- Tapa. Niños dramatizando con máscaras. Aporte de Claudia Mallo.
- Página 18. *La voracidad* or *La pesadilla de Ramona* – Flickr. <https://bit.ly/2vWEYbw>
El grito Edvard Munch – Wikimedia Commons. <https://bit.ly/2i9KaUX>
- Página 19. Modelo de un alebrije – Wikimedia Commons. <https://bit.ly/2M5lvQQ>
 Alebrije – Wikimedia Commons. <https://bit.ly/2vSw9Q4>
- Página 21. Dibujos de monstruos realizados por niños. Aporte de Verónica Espínola.
- Página 22. Atrapasueños elaborado con lana, plumas y cuentas plásticas. Wikimedia Commons <https://bit.ly/2ow44gG>
 Colorful Indian Dreamcatcher -Publicdomainpictures.net <https://bit.ly/2My2ouN>
- Página 23. Las imágenes corresponden al JIN D (Escuela N° 4) D.E. 17, Sala de 4 años.
- Página 24. Las imágenes corresponden al JIN D (Escuela N° 4) D.E. 17, Sala de 4 años.
- Página 25. Ejemplo de juego de recorrido con fichas de imágenes de monstruos. Aporte de Verónica Espínola.
- Página 27. La imagen corresponde al JIN A (Escuela N° 3) D.E. 6, sala de 5 años.
- Página 28. Multisala “Huelltas” de Parque Patricios (extensión del programa de Alumnas madres, alumnos padres y embarazadas, que coordina el Programa Socioeducativo de Primera Infancia del Ministerio de Educación e Innovación de GCABA).
- Página 33. Atrapasueños en el cielo – Wikimedia Commons. <https://bit.ly/2AVWjY4>



Vamos Buenos Aires